

LE MONDE DES ANIMAUX

COMPOSANTS

- * 1 roulette (flèche + roulette)
- * 7 maxi-fiches (animaux/les petits/tanière/nourriture)

Essayez de faire entrer un lion dans la tanière que la souris s'est préparée avec soin, en creusant dans le vieux mur ou bien lui proposer un bon repas à base de grains de blé, très apprécié des oiseaux. Il est certain que le lion n'appréciera pas la plaisanterie et il sera difficile d'essayer de lui expliquer nos bonnes intentions.

En effet, chaque animal a ses propres exigences qui le caractérisent de tous les autres êtres vivants et qui le poussent à chercher un abri adapté et la nourriture préférée, pour protéger et faire grandir ses petits.

Donc, si nous voulons jouer avec nos amis, grands et petits, nous devons d'abord apprendre à les connaître en découvrant tous leurs goûts en matière d'aliment et d'abri.

Ce n'est qu'à ces conditions qu'ils seront heureux de jouer avec nous !

PREPARATION DU JEU

Chaque maxi-fiche comprend 4 figures, représentant un animal, sa "tanière", ses petits et sa nourriture préférée.

Pour commencer à jouer, séparez toutes les figures (FIG. 1) et mélangez-les.

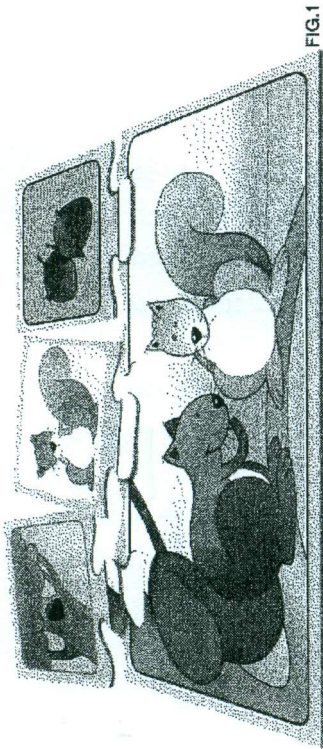


FIG. 1

Monter la roulette, en fixant la flèche au centre du disque à l'aide du goujon (FIG. 2).

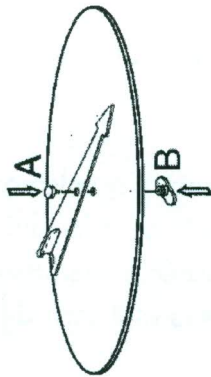


FIG. 2

DEROULEMENT DU JEU

1^{er} niveau

Après avoir séparé toutes les figures, l'enfant pourra s'amuser à recomposer la maxi-fiche, à partir de l'animal préféré, en remettant à la place exacte les 4 images.

Une aide valable sera assurée par les encoches de chaque élément, spécialement profilées l'une différente de l'autre. De cette manière telle que chaque figure ne pourra être placée que dans sa position exacte.

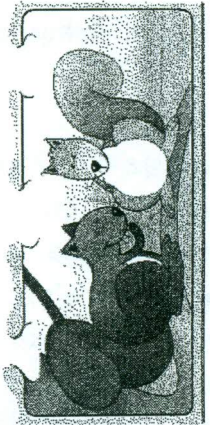


FIG. 3

2^{ème} niveau

Organisons un beau challenge entre amis. Chaque enfant choisit un élément représentant un animal (FIG. 3) et toutes les figures des "tanières", des ali-

ments et des petits, sont placées au centre de la table.

Chacun leur tour les enfants tournent la roulette, en commençant par le plus petit.

La flèche indique l'un des trois secteurs colorés : jaune correspondant à la catégorie "petits", bleu à la catégorie "nourriture" et vert à la catégorie "tanière". Le joueur devra choisir, parmi les figures se trouvant sur la table, celle qui correspond à son animal et il commencera ainsi à recomposer la maxi-fiche.

Si la flèche indique une couleur d'une figure déjà tirée par l'un des joueurs, le tour passe au suivant.

Le gagnant est celui qui complète en premier la maxi-fiche, en mettant chaque figure à sa place.

3^{ème} niveau

Pour ce niveau, il faut suivre les indications du niveau inférieur, mais en plaçant les figures à l'envers et au centre de la table (FIG. 4).

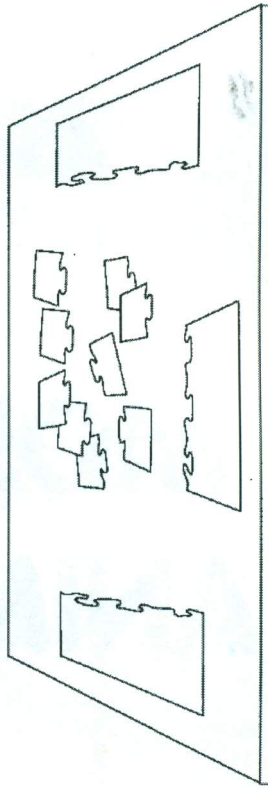


FIG. 4

Comme dans le jeu précédent, chaque enfant tourne la roulette et doit choisir la figure correspondant à son animal en fonction de la couleur indiquée par la flèche.

Celui qui choisit la mauvaise figure, doit la montrer aux autres joueurs, puis remettre l'élément à sa place en laissant son tour au joueur suivant.

Pour deviner où se trouve l'élément exact, il faudra étudier attentivement

